# 5 SEKUNDI® 5 SEKUND

HR BIH
**SADRŽAJ:**
376 kartica sa zadacima
(752 zadatka)
12 kartica DALJE
12 kartica ZAMIJENI
6 figurica za igru
1 spiralni mjerač vremena

RS MNE
**SADRŽAJ:**
376 karti sa zadacima
(752 zadatka)
12 karti DALJE
12 karti ZAMENI
6 figurica za igru
1 spiralni merač vremena

SLO
**VSEBINA:**
376 kartic z nalogami
(752 nalog)
12 kartic NAPREJ
12 kartic ZAMENJAJ
6 igralnih figuric
1 spiralni merilnik časa


3+ igrača/igralcev | uzrast/dob/starost 10+

## HR BIH Za oštre umove i brze jezike!

**Cilj igre:** Ispravno riješiti većinu zadataka dajući po 3 tražena odgovora prije nego što se loptica otkotrlja na dno mjerača vremena.

**Priprema:**

- Postavite kartice u kutiju za kartice. Sve kartice trebaju biti okrenute istom bojom prema prednjem dijelu kutije za kartice. Igrači se prije početka igre dogovaraju hoće li u igri odgovarati na crvene ili žute zadatke.
- U kutiju nije moguće staviti sve kartice i uvijek će preostati jedan dio koji se može koristiti, ako je potrebno.
- Stavite kutiju s karticama i mjerač vremena na sredinu stola tako da ih svi igrači mogu dohvatiti.
- Svaki igrač bira boju figurice kojom će igrati i postavlja je na polje START na ploči za igru.
- Svakom se igraču podijele po dvije posebne kartice "DALJE" i "ZAMIJENI".

**Tijek igre:**

- Najmlađi igrač sjeda prvi u "vruću stolicu", a igru nastavlja igrač s njegove lijeve strane.
- Igrač, koji sjedi desno od "vruće stolice", vuče kartu i čita naglas zadatak. Svaki zadatak počinje s "Navedi 3..." i odnosi se na različite teme iz opće kulture i zabave. Na primjer, zadatak može glasiti: "Navedi 3 rijeke".
- Igrač, koji čita zadatak, nakon čitanja pokreće mjerač vremena tako što ga okrene naopako. Igrač na "vrućoj stolici" ima 5 sekundi da da 3 odgovora. Na primjer, možete odgovoriti: "Dunav, Sava i Neretva". Ako date sva tri odgovora prije nego što posljednja loptica dođe do dna mjerača, možete figuricu pomjeriti za 1 polje na ploči za igru.
- Ako netko od ostalih igrača smatra da je neki od danih odgovora upitan, svi igrači odlučuju o tome hoće li odgovor prihvatiti.
- Ako igrač na "vrućoj stolici" ne zna odgovore, ne dobiva bod i prepušta zadatak igraču s njegove lijeve strane. Igrač s lijeve strane dobiva priliku da u roku od 5 sekundi da odgovore na postavljeni zadatak. Igrač, koji preuzima zadatak, ne smije iskoristiti i ponoviti odgovor(e) koji je dao igrač koji je izgubio bod. Na primjer, ako je prvi igrač odgovorio: "Dunav, Sava", igrač koji preuzima zadatak mora dati različite odgovore, na primjer: "Krka, Drava, Zrmanja".
- Igra se nastavlja u krug sve dok igrači daju po 3 odgovora na postavljeni zadatak i tako miču svoje figurice za jedno polje na ploči.
- Ako na potez dođe prvi igrač, a prije njega nitko nije uspio dati 3 odgovora u 5 sekundi, prvi igrač dobiva pravo da pomakne figuricu za jedno polje na ploči.
- U toj situaciji prvi igrač s lijeve strane postaje startni igrač u "vrućoj stolici" i kreće u igru novom karticom.

**Tko je pobjednik?**

Tijekom igre igrači pomiču svoje figurice prema završnom polju CILJ. Prvi igrač koji dođe do završnog polja je pobjednik igre.

**Posebne karte**

Ovim kartama može igrati samo igrač koji je na "vrućoj stolici". Postoje dvije vrste posebnih karata: "DALJE" i "ZAMIJENI". Ako igrač želi iskoristiti jednu od ove dvije karte, mora glasno izgovoriti "DALJE" ili "ZAMIJENI" odmah nakon čitanja zadatka. Samo 1 posebna karta može se iskoristiti za jedan zadatak.

**Posebna karta DALJE**

Ako igrač, koji je na "vrućoj stolici", odluči iskoristiti posebnu kartu "DALJE" nakon što čuje zadatak, zadatak se prenosi na sljedećeg igrača s lijeve strane. Ako igrač s lijeve strane da točna 3 odgovora za 5 sekundi, pomjera figuricu za jedno polje, a ako ne uspije dati 3 točna odgovora, igrač na "vrućoj stolici" pomjera svoju figuricu za jedno polje. Kada se koristi karta "DALJE", zadatak se ne postavlja niti jednom drugom igraču, osim prvom s lijeve strane. Nakon što iskoristi ovu posebnu kartu, igrač na "vrućoj stolici" dobiva sljedeći zadatak i nastavlja igru.

**Posebna karta ZAMIJENI**

Ako se igraču na "vrućoj stolici" ne sviđa zadatak koji je dobio, može ga zamijeniti tako što će iskoristiti kartu ZAMIJENI. Igrač mora tražiti zamjenu odmah nakon što se zadatak pročita. Ako ne da 3 točna odgovora za novodobiveni zadatak, zadatak se prenosi na sljedećeg igrača, kao i u normalnom tijeku igre koji je već objašnjen.

**Opasna zona**

Ako igrač stane na polje Opasna zona, u svom sljedećem potezu MORA dati 3 točna odgovora, ili ako igrač ispred njega odgovori netočno, i on preuzme potez, također MORA dati 3 točna odgovora. Ako ne da točne odgovore, gubi pravo na sljedeći potez, sklanja svoju figuricu sa strane kako bi naznačio da je izgubio potez. Nakon preskočenog poteza, igrač vraća svoju figuricu na mjesto gdje je stajala i nastavlja dalje normalno s igrom.

**Napomena za mjerač vremena**

Mjerač vremena se mora brzo okrenuti i postaviti stabilno na stol kako bi osigurali da se loptice spuštaju zajedno. Kada se sve loptice spuste, to znači da je prošlo 5 sekundi. Zabavni zvuk mjerača dodan je samo radi zabave i ne utječe na mjerenje vremena.

## RS MNE Za oštre umove i brze jezike!

**Cilj igre:** Ispravno rešiti većinu zadataka, dajući po 3 tražena odgovora, pre nego što se loptica otkotrlja na dno merača vremena.

**Priprema:**

- Postavite karte u kutiju za karte. Sve karte treba da su okrenute istom bojom ka prednjem delu kutije za karte. Igrači se dogovaraju da li će u igri odgovarati na crvene ili žute zadatke, pre početka igre.
- U kutiju nije moguće staviti sve karte, i uvek će preostati jedan deo, koji se može koristiti, ako je potrebno.
- Stavite kutiju za karte i merač vremena na sred stola, tako da ih svi igrači mogu dohvatiti.
- Svaki igrač bira boju figurice, s kojom će igrati, i postaviti je na polje START, na tabli za igru.
- Svakom igraču se podeli po dve "DALJE" i "ZAMENI" posebne karte.

**Tok igre:**

- Najmlađi igrač seda prvi u "vruću stolicu", a igru nastavlja igrač sa njegove leve strane;
- Igrač, koji sedi desno, od "vruće stolice", vuče kartu i čita naglas zadatak. Svaki zadatak počinje sa "Navedi 3..." i odnosi se na različite teme iz opšte kulture i zabave. Na primer, zadatak može glasiti: "Navedi 3 reke".
- Igrač, koji čita zadatak, nakon čitanja pokreće merač vremena, tako što ga okrene naopako. Igrač na "vrućoj stolici ima 5 sekundi da da 3 odgovora. Na primer, možete odgovoriti: "Dunav, Sava i Morava". Ukoliko date sva tri odgovora, dok poslednja loptica ne dođe do dna merača, možete figuricu pomeriti za 1 polje na tabli za igru.
- Ako neko od ostalih igrača smatra da je neki od datih odgovora upitan, svi igrači odlučuju da li će odgovor prihvatiti.
- Ako igrač na "vrućoj stolici" ne zna odgovore, ne dobija poen i prepušta zadatak igraču s njegove leve strane. Igrač s leve strane dobija šansu da u roku od 5 sekundi da odgovore na postavljeni zadatak. Igrač, koji preuzima zadatak, ne sme da iskoristi i ponovi niti jedan odgovor, koji je dat od strane igrača, koji je izgubio poen. Na primer, ako je prvi igrač odgovorio: "Dunav, Sava", igrač, koji preuzima zadatak mora da da različite odgovore, na primer: "Drina, Tara, Morava".
- Igra se nastavlja u krug, sve dok igrači daju po 3 odgovora na zadati zadatak i tako pomeraju svoje figurice za jedno polje na tabli.
- Ako na potez dođe prvi igrač, a pre njega niko nije uspeo da da 3 odgovora u 5 sekundi, prvi igrač dobija pravo da pomeri figuricu za jedno polje na tabli.
- U toj situaciji, prvi igrač sa leve strane postaje startni igrač u "vrućoj stolici" i kreće igru novom kartom.

**Ko je pobednik?**

U toku igre, igrači pomeraju svoje figurice prema završnom polju CILJ. Prvi igrač, koji dođe do završnog polja je pobednik igre.

**Posebne karte**

Ovim kartama može da igra samo igrač, koji je na "vrućoj stolici". Postoji dve vrste posebnih karata: "DALJE" i "ZAMENI". Ako igrač želi da iskoristi jednu od ove dve karte, mora glasno da izgovori "DALJE" ili "ZAMENI", odmah nakon čitanja zadatka. Samo 1 posebna karta se može iskoristiti za jedan zadatak.

**Posebna karta DALJE**

Ako igrač, koji je na "vrućoj stolici", odluči da iskoristi posebnu kartu "DALJE", nakon što čuje zadatak, zadatak se prenosi na sledećeg igrača, sa leve strane. Ako igrač sa leve strane da tačna 3 odgovora, za 5 sekundi, pomera figuricu za jedno polje, a ako ne uspe da da tačna 3 odgovora, igrač na "vrućoj stolici" pomera svoju figuricu za jedno polje. Kada se koristi karta "DALJE", zadatak se ne postavlja niti jednom drugom igraču, osim prvog sa leve strane. Nakon što iskoristi ovu posebnu kartu, igrač na "vrućoj stolici" dobija sledeći zadatak i nastavlja igru.

**Posebna karta ZAMENI**

Ako se igraču na "vrućoj stolici" ne dopada zadatak, koji je dobio, može ga zameniti, tako što će iskoristiti kartu ZAMENI. Igrač mora da traži zamenu, odmah nakon što se zadatak pročita. Ako ne da 3 tačna odgovora za novo-dobijeni zadatak, zadatak se prenosi na sledećeg igrača, kao i u normalnom toku igre, koji je već objašnjen.

**Opasna zona**

Ako igrač stane na polje Opasna zona, na svom sledećem potezu MORA da da 3 tačna odgovora, ili ako igrač ispred njega odgovori netačno, i on preuzme potez, takođe MORA da da 3 tačna odgovora. Ukoliko ne da tačne odgovore, gubi pravo na sledeći potez, sklanja svoju figuricu sa strane, kako bi naznačio da je izgubio potez. Nakon preskočenog poteza, igrač vraća svoju figuricu na mesto gde je stajala i nastavlja normalno sa daljom igrom.

**Napomena za merač vremena**

Merač vremena se mora brzo okrenuti i postaviti stabilno na sto, kako bi osigurali da se loptice spuštaju zajedno. Kada se sve loptice spuste, to znači da je prošlo 5 sekundi.Zabavni zvuk merača je samo dodat zabave radi i ne utiče na merenje vremena.

## SLO Za ostre misli in hitre jezike!

**Cilj igre:** Pravilno rešite večino nalog in podajte 3 zahtevane odgovore, preden se žogica pomakne na dno merilnika časa.

**Priprava:**

- Kartice položite v škatlo za kartice. Vse kartice naj bodo obrnjene z isto barvo proti sprednji strani škatle za kartice. Pred začetkom igre se igralci dogovorijo o tem, ali bodo med igro odgovarjali na rdeče ali rumene naloge v igri.
- Vseh kartic ni mogoče dati v škatlo in vedno bo ostal en del, ki ga lahko uporabite po potrebi.
- Na sredino mize postavite škatlo s karticami in merilnik časa, tako da ju lahko dosežejo vsi igralci.
- Vsak igralec izbere barvo figurice, s katero se bo igral, in jo postavi na polje START, na igralni plošči.
- Vsakemu igralcu se podelita po dve posebni kartici "NAPREJ" in "ZAMENJAJ".

**Potek igre:**

- Najmlajši igralec sede prvi na "vroči stol", igro pa nadaljuje igralec na njegovi levi strani;
- Igralec, ki sedi desno od "vročega stola", potegne kartico in glasno prebere nalogo. Vsaka naloga se začne z "Naštej 3 ..." in se nanaša na različne teme iz splošne kulture in zabave. Naloga lahko na primer glasi: "Naštej 3 reke".
- Igralec, ki nalogo prebere, po branju zažene merilnik časa, tako da ga obrne na glavo. Igralec na "vročem stolu" ima 5 sekund, da poda 3 odgovore. Lahko na primer odgovorite: "Donava, Sava in Neretva". Če podate vse tri odgovore, dokler zadnja žogica ne doseže dna merilnika, lahko figurico premaknete za 1 polje na igralni plošči.
- Če kdo od ostalih igralcev meni, da je kateri od podanih odgovorov vprašljiv, se vsi igralci odločijo, ali bodo odgovor sprejeli.
- Če igralec na "vročem stolu" ne pozna odgovorov, ne dobi točke in nalogo prepusti igralcu na njegovi levi strani. Igralec na levi dobi priložnost, da na zastavljeno nalogo odgovori v 5 sekundah. Igralec, ki prevzame nalogo, ne sme uporabiti in ponoviti nobenega od odgovorov igralca, ki je izgubil točko. Če je na primer prvi igralec odgovoril: "Donava, Sava", mora igralec, ki prevzame nalogo, dati različne odgovore, na primer: "Krka, Drava, Zrmanja".
- Igra se nadaljuje v krogu, dokler vsi igralci ne dajo 3 odgovorov na zastavljeno nalogo in tako premikajo svoje figurice za eno polje na plošči.
- Če prvi igralec pride na potezo in pred njim nihče ni mogel dati 3 odgovorov v 5 sekundah, prvi igralec dobi pravico premakniti figuro za eno polje na plošči.
- V tej situaciji prvi igralec na levi postane začetni igralec na "vročem stolu" in začne igro z novo kartico.

**Kdo je zmagovalec?**

Med igro igralci premikajo svoje figurice proti končnemu polju CILJ. Prvi igralec, ki doseže končno polje, je zmagovalec igre.

**Posebne kartice**

Te kartice lahko uporablja samo igralec, ki je na "vročem stolu". Obstajata dve vrsti posebnih kartic: "NAPREJ" in "ZAMENJAJ". Če želi igralec uporabiti eno od teh dveh kartic, mora takoj po branju naloge na glas reči »NAPREJ« ali »ZAMENJAJ«. Za eno nalogo je mogoče uporabiti samo 1 posebno kartico.

**Posebna kartica NAPREJ**

Če se igralec, ki je na "vročem stolu", po poslušanju naloge odloči, da bo uporabil posebno kartico "NAPREJ", se naloga prenese na naslednjega igralca na njegovi levi strani. Če igralec na njegovi levi strani v 5 sekundah poda 3 pravilne odgovore, lahko ta pomakne svojo figurico za eno polje, če pa ne poda 3 pravilnih odgovorov, potem igralec na "vročem stolu" premakne svojo figurico za eno polje. Ko se uporablja kartica "NAPREJ", naloga ni zadana nobenemu drugemu igralcu, razen prvemu na levi strani. Po uporabi te posebne kartice igralec na "vročem stolu" dobi naslednjo nalogo in igro nadaljuje.

**Posebna kartica ZAMENJAJ**

Če igralcu na "vročem stolu" ni všeč naloga, ki mu je bila dodeljena, jo lahko zamenja tako, da uporabi kartico ZAMENJAJ. Igralec mora takoj po branju naloge zaprositi za zamenjavo. Če za novo pridobljeno nalogo ne poda 3 pravilnih odgovorov, se naloga prenese na naslednjega igralca, kot pri običajnem poteku igre, kakor je že razloženo.

**Nevarno območje**

Če igralec pristane na polju Nevarno območje, MORA pri svoji naslednji potezi dati 3 pravilne odgovore ali pa če igralec pred njim napačno odgovori in on prevzame potezo, tudi MORA podati 3 pravilne odgovore. Če ne poda pravilnih odgovorov, izgubi pravico do naslednje poteze, umakne svojo figurico na stran, da nakaže, da je potezo izgubil. Po preskočeni potezi igralec vrne svojo figurico na mesto, kjer je stala in normalno nadaljuje igro.

**Opomba za merilnik časa**

Merilnik časa je treba hitro obrniti in postaviti stabilno na mizo, da se žogice spustijo skupaj. Ko se vse žogice spustijo, pomeni, da je minilo 5 sekund. Zabavni zvok merilnika je dodan samo za zabavo in ne vpliva na merjenje časa.